

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bhaskoro, I. 2012, *Membuat Game Shooting The Monsters Menggunakan Adobe Flash CS4*, Tesis, Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- [2] Purwanto. 2013, *Analisis dan Pembuatan Game Tictac Match Berbasis Android*, Tesis, Program Studi Teknik Informasi, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- [3] Shidi, M.P. dan Setiaji, B. 2013, *Perancangan dan Pembuatan Game Shoot the Point Menggunakan Adobe Flash CS3*, Tesis, Program Studi Teknik Informatika, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- [4] Pranowo, G. 2011, *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*, Edisi 1, Andi, Yogyakarta.
- [5] Andari, F. 2011, *Pembuatan Game Shooting 2D "Berburu Bebek Bersama Voe" Menggunakan Macromedia Director MX 2004*, Tesis, Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- [6] Istiyanto, J. E. 2013, *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, Edisi Pertama, Edisi 1, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [7] Untoro, F. X. W. Y, 2010, *Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [8] Mulia, S. 2012, *Pembuatan Aplikasi Pendidikan Coloring Game Online untuk Anak-Anak Menggunakan Adobe Flash Professional CS5 dan Adobe Dreamweaver CS3*, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Depok.
- [9] Radion, K. 2012, *Easy Game Programming Using Flash and ActionScript 3.0*, Edisi 1, Andi, Yogyakarta.
- [10] Mario, Y. E. 2010, *Belajar Kilat CorelDRAW X5*, Edisi 1, Andi, Yogyakarta.
- [11] Dewi, M. S. 2012, *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 1, No. 2, Hal : 260 – 270.

- [12] Ichwan, M. dan Hakiky, F. 2011, *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku)*, Jurnal Informatika, Vol. 2, No. 2, Hal: 16.
- [13] Jasson, 2009, *Role Playing Game (RPG) Maker*, Edisi 1, Andi, Yogyakarta.
- [14] Wijanarko, S. 2009, *Pengembangan Aplikasi Mobile Ticketing untuk Perusahaan Travel*, Tesis, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- [15] Tim Penulis. 2011, *Panduan Praktis Microsoft 2010 untuk Beragam Desain Diagram*, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [16] Saleh, A., et al. 2011, *Model Penghindaran Tabrakan Multi Obyek Menggunakan Repulsive Field*, Jurnal Industrial Electronics Seminar, Surabaya, ISBN: 978-979-8689-14-7.
- [17] Nugraha, R.M. 2011, *Penggunaan Struktur Data Quad-Tree dalam Algoritma Collision Detection pada Vertical Shooter Game*, Makalah IF3051 Strategi Algoritma, Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Bandung.
- [18] Gumilar. 2013, *Pembangunan Aplikasi Game 2D "Dasar Jana: Mengejar Dewi Suda"*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- [19] Nugroho, et al. 2010, *Perilaku Agen Cerdas Berbasis BOIDS Untuk Simulasi Kerumunan Pada Keadaan Bahaya*, JAVA Journal of Electrical and Electronics Engineering, Vol. 8, No.1, ISSN: 1412-8306.
- [20] Suliyanto, et al. 2010, *Pembelajaran Autocad Dengan Modus Interaktif*, Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 6 No. 2, ISSN: 1414-9999.
- [21] Dennis, A. et al. 2013, *Systems Analysis and Design with UML*, 4th Edition, John Wiley and Sons, New York.
- [22] Laily, F. 2012, *Aplikasi Pencarian Penginapan Di Yogyakarta Berbasis Android Dengan Teknologi Location Based Service*, Skripsi, Program Studi Ilmu Komputer Dan Elektronika, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- [23] Sam, N. U. 2010, *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Materi Pengolahan Citra Dengan Menggunakan Teknik Konvolusi Berbasis Multimedia*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

- [24] Alhadi, E. J. *Article About 4 OS Android, Windows, Linux, and Mac, [terhubung berkala].*[https://www.academia.edu/5136938/Article\\_About\\_4\\_OS\\_Android\\_Windows\\_Linux\\_and\\_Mac](https://www.academia.edu/5136938/Article_About_4_OS_Android_Windows_Linux_and_Mac) [15 Februari 2014].

